



TITLE:

プログラムのレフェリーについて (計算機によるゲーム・パズルの具 体化の検討)

AUTHOR(S):

水町, 浩

CITATION:

水町, 浩. プログラムのレフェリーについて (計算機によるゲーム・パズルの具体化の検討). 数理解析研究所講究録 1974, 217: 90-91

ISSUE DATE:

1974-07

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/105273>

RIGHT:

プログラムのレフェリー について

東京学芸大学(数学) 水町 浩

(計算機によるゲームを実施する場合、レフェリーに関する問題点を、コンパイラコンクルの審査に関係した者として一言のべる。)

応募されたプログラムを審査し、優勝作品を決めたり、順位をつけることは、それほど難しくないと思われがちであるが、種々の点で大変難しい。

完成したものを提出した期日は、一般にははっきりさせることができる。その他答が正しいか正しくないなど、比較的客観的にデータがとれる要素もある。

しかし、つぎのようなものは、はっきりした数値がとりにくい。

(1) 結果をうるまでに要する時間

出力の印刷のしかた、使用する計算機の機種の違いなどが問題になる。

極端な例としては、結果をなんらかの方法であらかじめ求めておき、それを入力して、そのまま出力させることも考え

られる。

「これについては種々議論の末、それを防ぐ一般的アルゴリズムはなく、それも認めざるをえないという結論になった」

(2) 結果の出力の手法(順序, 配置, 見やすさなど)の評価

(3) プログラムのアルゴリズムの優劣

(4) プログラムの汎用性, 発展性, 他の問題への応用性などの評価

(5) プログラムのわかりやすさ, 見やすさ。

昭和45年から46年にかけて実施された「国産のミニ・コンピュータのFORTRAN コンパイラの開発コンクール」(委員長: 森口繁一東大教授)の審査の経験から考えても、プログラムの審査の場合、最終的には審査を担当する人および委員会の主観的な判定が必要になると私は考える。

この研究会がさらに発展することにも心から願っているが、そのためにも、今年中にも何らかのコンクールを実施するのは意味があると思う。